ÄVENTYRSSPEL PRESENTERAR

SINKADUS

NR 43

PRIS 10 KR

Brödraskapet, Bauhaus och Den Mörka Legionen

Till

DOMEDAGENS HJÄLTAR

Kort, Regler, Uppdrag och Spelplan till Kampen om Citadellet/ Domedagens Hjältar

Sinkadus utges av Target Games AB, box 4628, 116 91 Stockholm.

NYHETER:

Drakar och Demoner

DEN FEMTE KONFLUXEN Aldrig tidigare har det kommit så mycket önskemål om en viss specifik produkt, och ni som ringt, skrivit, faxat och bönat behöver snart inte vänta mycket längre — i början av sommaren skall den vara ute! Fortsättningen/avslutningen på den legendariska Drakar och Demoner-kampanjen som inleddes med Svavelvinter, fortsatte över Trakorien med Oraklets fyra ögon och Kristalltjuren, är så äntligen här. Även vi ser med spänning fram emot vad Erik Granström åstadkommit som final på den mest uppskattade och berömda äventyrssviten någonsin.

«JUBILEUMS-DOD» Hösten 1994 firar Drakar och Demoner 12 år, och enligt urgammal dvärgisk sed firar vi med denna jubelutgåva inbunden i en bok av format Kult/Mutant Chronicles. Som komplement till reglerna, vilka redigeras om till det nya formatet, anpassas till den nya kampanjvärlden, korrigeras, och i viss mån kompletteras med material ur "Handböckerna", nya illustrationer och snyggare layout, släpper vi även det första materialet till den nya kampanjvärlden, som vi arbetar på för fulla muggar. Det här blir sommarens stora projekt här uppe, och ni som troget följer Sinkadus kommer att få se betydligt mer framöver…

ALAKHAI TALAR



SYMMETRINS SEGERTÅG FORTSÄTTER!

Den här månaden har syster Ilian kraftsamlat sina krafter på Drakar och Demoner, där Hjältarnas Handbok blivit offret för våra förfelande krafter. På sidan 64, under nivå 4, skall färdigheterna vara: 2 primära FV 17, 3 primära FV 15, 2 primära FV 12, 2 yrkes FV 18, 2 yrkes FV 15, 3 yrkes FV 12, 3 yrkes FV 10.

IMPERIAL: sid 75, sidspalten, stycket Mejning, näst sista raden. Det står "… SLUT PÅ AMMO *två* gånger…" skall vara *tre* gånger.

KULT

SPELLEDARSKÄRM/ ÄVENTYRSPAKET

När Mutant Chronicles får en spelledarskärm skall väl inte Kult behöva vara utan… Alla tabeller sammanställda i ett lätttillgängligt format, plus 32 sidor med tre stycken kompletta äventyr — Et In Arcadia Ego ("Även i Paradiset finns jag [Döden]"), Själarnas Galleri och In Doloris ("Jag lider") — med kartor, SLP och allt det där…

Ett efterlängtat tillskott till världens just nu mest uppmärksammade rollspel! FINNS UTE NU!



SPELARENS HANDBOK

En regelexpansion till Kult, främst inriktad mot spelarna. Du finner bland mycket annat nya arketyper och mörka hemligheter, expanderade regler för strid och vapen, vandring mellan världar, samt spelartips för att göra din Kult-kampanj ännu mer "köttig" (i betydelsen fyllig/mustig, alltså). Planeras till sommaren.

METROPOLIS

Detta är en mycket omfattande beskrivning av staden bortom illusionerna, den skräcktillvaro som vi idag bara kan skymta i depraverade slumkvarter, i galningars delirier och makabra uråldriga skrifter från de som varit där och återvänt. Metropolis beskriver stadens/ företeelsens invånare, ingångar, platser, magi, härskare, personligheter, händelser, med mycket mera. Under konstruktion i Sverige, planeras att släppas lagom tills höstmörkret sänker sig…

"Rollformulären i Mutant Chronicles är för grötiga, och slår man 4 på träffområdesslaget i närstrid träffar man båda benen!" — Daniel i Stockholm

A: Så sant, så sant… Vi har fixat till det i Frilansarens Handbok — där får du ett nytt, femsidigt rollformulär där du kan fylla i allt från FV:n och grundegenskaper till märket på ditt armbandsur…

"Kan man vara annat än soldat?" — Hasse i Robertsfors

A: Hårfrisörska? Rollspelare?

"Efter att ha varit i sagans värld under många år vill vi nu prova på något nytt och häftigare, därför är Mutant Chronicles ett bra alternativ tycker vi i Sätras rollspelsklubb".

A: Och miljövänligt!

"Mutant Chronicles är en perfekt blandning av alla era spel" — Billy i Ystad

A: Grundrecept: 1 del DoD, 1 del Mutant, 2 nypor SKR, 1 gnutta Kult och Chock, blandas med 4 delar Rappakalja. Voilà!

"Jag tycker att Mutant-serien är dom bästa spel som gjorts och jag vill gärna ha era erbjudanden" — Mackan i Torshälla

A: Denna månad erbjuder vi horn (i satser om tre) och pucklar. Skickas mot postförskott.

Månadens bästa: "Mutant Chronicles is the best game I evered play. PS. Jag kan svenska också." — Mange 12 år i Hyltebruk

A: Vi har nog underskattat mänsklighetens INT…

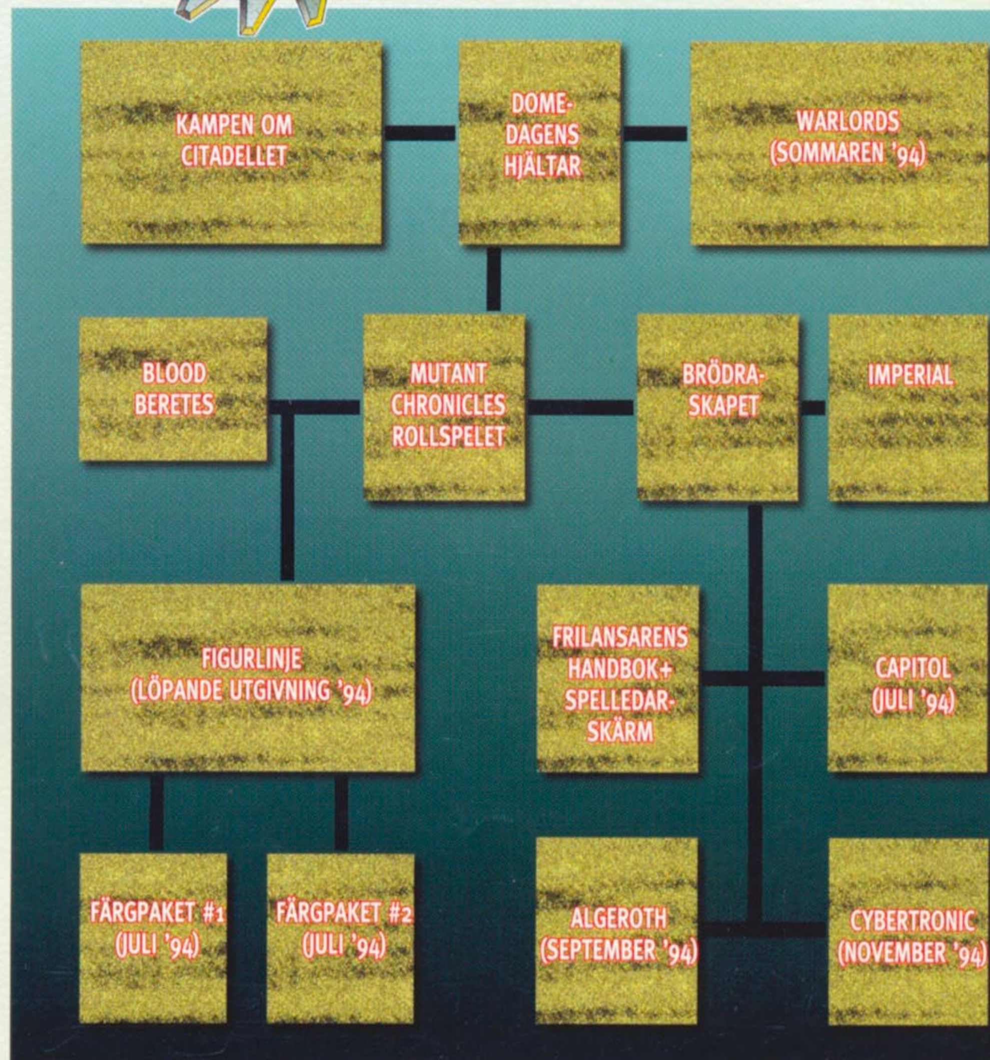
MUTANT CHRONICLES™

FRILANSARENS HANDBOK

Förutom att vi härmed för första gången i **Äventyrsspels** tolvåriga historia ger ut en Spelledarskärm, innehåller detta paket även en 32-sidig handledning i Hur Du Blir En Frilansare— var ditt kontor skall ligga, hur det skall inredas, var du skaffar medhjälpare och vilka de skall vara, hur du skaffar källor/kontakter och hur du mutar dem, samt givetvis även hur du gör för att bli framgångsrik också. En idiotsäker näst intill steg-för-steg-manual! Plus inte mindre än sex stycken fantasieggande skönlitterära äventyrsuppslag och allmän handledning i hur man skapar en riktigt spännande kampanj i **Mutant Chronicles** universum. Plus lite smått och gott som nya regler, bakgrunder, färdigheter, utrustning och fem sidor nya rollformulär!

Skrivet av Bill King. Planerad utgivning: **FINNS UTE NU!**





DOMEDAGENS HJÄLTAR

Här intill hittar du mer material till detta fristående figurspel — fler referensark, kort och regler. "Grundlådan" innehåller **32 plastfigurer** (12 Klansmän och 20 Ondingar), **9 spelplaner** (se baksidan av denna Sinkadus), kompletta regler med åtta uppdrag, nio tärningar, ett femtiotal markörer, m. m. Något enklare än Blood Berets, mer avancerat än Kampen om Citadellet.

Domedagens Hjältar är ett snabbt, enkelt och spännande spel för två (eller fler) spelare. Måste provas! **FINNS UTE NU!**

CAPITOL

Detta är nästa supplement till Mutant Chronicles, och beskriver på ungefär samma sätt som Imperial megakorporationen Capitol i stort och i detalj. Capitol är kanske den "liberalaste" men samtidigt mest hycklande av korporationerna. Bakom en fasad av demokrati döljer sig universums hårdaste agenter, tuffaste affärsmän och mest mediamedvetna politiker. (Självklart finns i denna modul regler för "Ära och Berömmelse".)

Skriven av Bill King. Planerad utgivning: **sommaren '94.**

ALGEROTH

Efter **Capitol** siktar vi in oss på den första av modulerna om den **Mörka Legionen**, och givetvis börjar vi med den våldsammaste och den som är mest späckad av ondska! Framför allt beskriver denna modul varelser (nya som gamla), nekroteknologi, fordon, personligheter och besvärjelser. Dessutom får du en detaljerad guidning av kättaren Alonzo, där han berättar alla sina knep rörande hur du gör för att följa den enda sanna vägen och bli Kättare!

Skriven i samma inspirerande stil som i Frilansarens handbok av Bill King. Planerad utgivning: **hösten '94.**

FÄRGPAKET

Till sommaren kommer de hett efterlängtade färgpaketen till **Mutant Chronicles**! Med de två paketen — ett «korporations-set» och ett «Legion-set» — med nio vattenbaserade akrylfärger i varje har du alla nyanser som krävs för att jaga liv i både tenn– och plastfigurer till **Mutant Chronicles** och **Drakar och Demoner**. Planerad utgivning: **sommaren '94.**



Infanterisoldat Midge Armstrong, med Mk. XXIII lätt ksp



Ksp-skytten David Hammerhead, med Mk. XIXA Mega-Charger tung ksp



Judge Loughton, Twin Barracuda-pilot i Rams Air Cavalry

OVAN: 32. SKYTTEGRAVSBATALJONEN OCH RAMS AIRCAV. REFERANSARK, INITIATIVBRICKOR, SPECIALREGLER, M. M. HITTAR DU I IMPERIAL.



DOMEDAGENS HJÄLTAR



Domedagens Hjältar är ett spel för två eller fler spelare, där du kontrollerar fyrmannagrupper med antingen Imperials Wolfbanes eller Alakhais Fördömda Legion, stationerad på Venus. Stridsystemet påminner om det i *Kampen om Citadellet*, med färgade tärningar, medan den «taktiska nivån» ligger närmare *Blood Berets*.

I detta nummer av *Sinkadus* finns inte bara mer regler, utan även Konstkort och Symmetrikort, fler referensark att användas tillsammans med tennfigurer som köpes separat, ett till uppdrag samt en ny golvplan — Porten till Citadellet!

Referensarken intill fungerar bäst om du klistrar upp dem på styvare kartong. Tänk dock på att kopiera eller klippa ut initiativbrickorna, Start/Mål-markörerna och specialbrickorna innan du klistrar upp dem.

KONSTEN OCH DEN MÖRKA SYMMETRIN

Nefaritfursten Alakhai, Kardinal Dominic, medlemmar av Kardinalens garde, Valkyriorna, m. fl. är inte bara suveräna taktiker och lysande krigare — de behärskar dessutom mäktig magi och mystiska krafter. Detta återspeglas i deras förmåga att använda Symmetrikort respektive Konstkort.

På varje Konst– och Symmetrikort anges hur många handlingar det tar att använda kortet, samt vilka effekter det ger. Såvida kortet inte har en plötslig, omedelbar effekt (anges med •), verkar det ända tills nästa gång man drar användarens initiativbricka. OBS: En figur får inte använda samma Konstkort två gånger i samma stridsrunda! Däremot kan olika figurer använda samma kort varsin gång i varje runda. Korten är inte personliga.

De figurer som kan använda Konsten eller Mörk Symmetri har detta angivet under «Särskild förmåga». Siffran som står inom parentes efter detta anger hur många handlingar besvärjelserna maximalt får ta. (En Valkyria med «Konsten (1)» kan alltså inte använda «Välsignelsens Ord (2)», eftersom denna tar två handlingar att använda.)

KOMMANDON

KOMMANDON kan delas ut av figurer med den särskilda förmågan «Kommandon». Ett kommando kan ges till vilken figur som helst inom SEX rutor, och detta fungerar exakt som om denne skulle få en extrahandling. Om kommandot däremot ges till en figur med den särskilda förmågan «Ledarskap», får denne göra ett Ledarskapsslag i stället för en handling (detta Ledarskapsslag fungerar precis som normalt). En figur kan inte ta emot mer än ett kommando i en och samma stridsrunda. En annan figur med den särskilda förmågan Kommando kan ta emot ett kommando, men han får själv bara utdela kommandon när hans initiativbricka dras. Om en figur med förmågan «Kommando» ger ett kommando till sig själv, gör han helt enkelt en vanlig extrahandling.

(NOTERA: Fortfarande gäller regeln att en figur ALDRIG kan utföra fler än två handlingar mer än vad han normalt har i en runda.)



ELDKASTARE

När man använder en eldkastare i *Domedagens Hjältar* sjunker skadenoteringen med «ett snäpp» för varje rutas avstånd till målet. Om vapnet gör tre svarta tärningar i skada och avståndet är tre rutor, blir det alltså istället tre röda tärningar, om avståndet är fem rutor blir det en röd och två vita tärningar. ALLA mål i siktlinjen tar skada. Mejning med eldkastare fungerar precis som vanligt. Man kan inte avlossa eldskurar med en eldkastare.

PARERA

Figurer med förmågan «Parera» kan — håll i dig — parera närstridsanfall! Detta sker automatiskt (tar inte någon handling) och innebär att anfallaren måste slå om EN anfallstärning; den som parerar väljer vilken. Han behöver inte slå om om den anfallne inte vill.

ELEKTROLADDADE VAPEN

Elektroladdade vapen gör extra stor skada genom att i träffögonblicket ge sitt offer en kraftig stöt. Om man precis överlever en sådan träff (dvs. om anfallaren och försvararen slår exakt lika många träffar) får målet pga. den kraftiga chocken inte göra NÅGONTING nästa runda. Lägg dit en Elektro-markör (finns på Valkyriornas referensark) för att markera detta.

TVÅHANDSFATTNING

Figurer med «Tvåhandsfattning» som särskild förmåga kan i närstrid välja att hölstra sitt skjutvapen (tar 1 handling) och istället svinga sitt närstridsvapen med två händer. Det gör då en extra vit tärning i skada ända tills figuren väljer att ta fram skjutvapnet igen (tar 1 handling).

ELDAVBROTT

Om du slår tre träffar TVÅ gånger när du gör dina «SLUT PÅ AMMO»-slag får du ELDAVBROTT och vapnet hänger sig, men krigaren överlever. För att åtgärda eldavbrottet måste krigaren spendera en handling med att slå tre svarta tärningar. Tre träffar innebär att vapnet fungerar igen. En eller flera missar innebär att problemet kvarstår, och vapnet kan givetvis inte användas förrän eldavbrottet är åtgärdat.

HANDLINGAR OCH FÖRFLYTTNING

Om inte annat anges vid gruppbeskrivningarna intill har samtliga figurer 3 handlingar per runda och förflyttar sig 4 rutor per handling.

LANCELOTCELLEN

Lancelotcellen tillhör det Andra Direktoratets Markstyrkor, vilket framgår av cirkeln runt Brödraskapskorset. «Kroken» nedtill symboliserar Martinius-falangen, stationerad runt Alakhais citadell på Venus, och de dubbla sparrarna är Lancelotcellens eget emblem. Tillsammans utgör de en av de tiotusentals infantericeller som Brödraskapet har runt om i solsystemet.

Inkvisitorn Paulus Magnificus (ursprungligen Paul Grand från Imperial) är en ärrad veteran från New Bocca-krigen. Hans kedjebajonett fungerar som ett Violatorsvärd.

Soldaterna — Gregorius Condottiore, Tristan von Bergendorff och Yonekawa Iatsu — har varsin granat till sina granatkastare (inmonterade i vapnet). Den gör tre röda tärningar i skada i träffrutan; tre vita i angränsande rutor. Räckvidd 40 rutor.















KARDINALENS GARDE

Dominics personliga garde lämnar aldrig hans sida. De består av Pius Tyrranius, Konstens Väktare av Åttonde Cirkeln, samt de tre mortifikatorerna Sebastian Crenshaw, Karl Patterson och Ianus Trivolius. Mortifikatorerna har varsin Helig Handgranat, vilka i alla avseenden motsvarar en Brainbuster. Mortifikatorerna kan dessutom utföra specialmanövern "Mortifikation", vilket fungerar som ett Snittaranfall, men de får INTE vara i offrets siktlinje när förflyttningen inleds (dock får de, som vanligt, heller inte inleda Mortifikationen i en angränsande ruta). Mortifikatorerna kan också välja att attackera med "Dubbelhugg". De attackerar då i en och samma attack två olika motståndare, men målet får en extra vit rustningstärning.















ABSALOM

Absalom är en av generalerna i Alakhais Fördömda Legion, som terroriserar området kring Alakhais citadell och resterna av den forna staden New Bocca på Venus. Med sig har han alltid minst tre Odöda legionärer ur de oräkneliga horder som den Mörka teknologins furste förfogar över. Absalom är en mästare i användandet av den Mörka Symmetrin, även om det är med sin väldiga Gehenna Puker i de stålhårda nävarna han trivs bäst. Gruppen tillhör andra kohorten och deras symbol skiljer sig från den tredje kohortens symbol (den som finns med i Domedagens Hjältar).

Absalom använder en från Bauhaus erövrad Gehenna Puker-eldkastare i eldstrid, och med denna sveper han än mer förödelse över slagfälten än vad Bauhaus någonsin lyckades med. Han har dessutom fyra handlingar per runda och förflyttar sig 5 rutor per förflyttningshandling.









ALAKHAI

Alakhai är en av Algeroths allra mäktigaste nefariter och den som grundlagt Apostelns segertåg över Venus. Han är dock minst lika känd för sin djävulska slughet och oberäknelighet. Även om Alakhai skulle falla i strid på slagfältet berör det honom inte det minsta — nästa dag har han iklätt sig en ny kroppslig skepnad och kan kliva ut i stridens hetta och injaga skräck i såväl vän som fiende. Hur man för evigt förintar detta det mest monstruösa av väsen vet inte ens Kardinal Durand själv. Alakhais symbol är en förvriden kopia av Algeroths kors i rött ovanpå ett blått spindelnät som symboliserar den Mörka Symmetrins osynliga garn.



I strid svingar Alakhai sitt fruktade svarta svärd Köttslukaren, smitt av ett okänt, perverterat nekroteknologiskt material. Svärdet skär igenom i princip alla kända material, och väl genom rustningen sliter det köttet från offrets ben som vore det köttet i en övermogen frukt. Svärdet är oförstörbart och i strid fungerar det som ett Violator-svärd.



Alakhai kan också kasta svärdet och det gör då normal närstridsskada på alla figurer i en rät (45° eller 90°) linje. Det enda som stoppar svärdet är klippblock och en byggnads väggar. Därefter återvänder det till Alakhais hand. Räckvidden för en sådan attack är tio rutor.

Alakhai höjer sig över tid och rum, och han får därför välja själv när hans initiativbricka skall dras — den blandas alltså ej med de övriga. När en grupp avslutat sitt drag och det är dags att dra en ny initiativbricka, får Legionspelaren om han vill i stället välja att dra Alakhais initiativbricka.

Alakhai har dessutom fyra handlingar per runda och kan förflytta sig fem rutor per förflyttningshandling. Han är dock för stor och kraftig för att få plats i ett ståvärn.

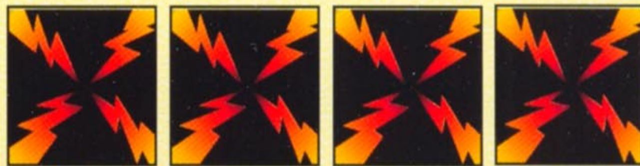


VALKYRIEGRUPP VENUS

Det Venusianska Andra Valkyriekommandot består av sammanlagt 96 grupper med vardera en vestal och tre valkyrior. Medlemmarna i Valkyriegrupp Venus — vestalen Nastassja Feroccio samt valkyriorna June Banks, Isabella di Capote och Lisa Coughran — är samtliga före detta kursettor från olika Inkvisitorakademier och extremt skickliga både vad gäller strid och Konsten.

Valkyriorna är beväpnade med elektroladdade Castigatorspjut som kan attackera figurer på två rutors avstånd. DET ENDA som bryter denna speciella "närstridssiktlinje" är klippblock och en byggnads väggar.















VITA BRIGADEN

Bauhaus Vita Brigad är en av de mer ärofulla dragonförbanden som Bauhaus har på Venus. Kapten Wilhelm Heinzers grupp ur fjärde Fotbataljonen är speciellt utvald för extremt svåra uppdrag, och de har därför försetts med brigadens vita hedersrustning. Förutom kaptenen består hans grupp av dragonsoldaterna Fritz Wütend och Jacob Hessler samt Deathlockdrumbeväpnade understödssoldaten Reinhold "Rhino" Rabiat.

Deathlockdrummens granater gör två svarta tärningar i skada, enbart på målrutan. Rhino har obegränsat antal granater. Räckvidden räcker för att nå vart som helst på spelplanen (100 rutor)!













LANCELOTCELLEN



	RUST-NING	NÄR-STRID	ELD-STRID	SÄRSKILDA FÖRMÅGOR
INKVISITOR				LEDARSKAP ; KONSTEN (2); FULL AUTO
SOLDAT				KONSTEN (1)

FÖRFLYTTNING

ÖPPEN TERRÄNG	1
DJUNGEL	2
KULLE	2
GÅ UPP PÅ KULLE	+1
GÅ ÖVER RUINVÄGG	+1

TRÄFFBESTÄMNING FÖR GRANATER

Med Siktning (2 handl.)
- SÄKERT SKOTT
- BLINT SKOTT

Utan Siktning (1 handl.)
- SÄKERT SKOTT
- BLINT SKOTT

HANDLINGAR

FÖRFLYTTNING	1
NÄRSTRIDSATTACK	1
ELDSTRIDSATTACK	1
SKJUTA GRANAT	1
ELDSKUR	2
MEJNING	2
ATTACK MED SIKTNING	2
FULL AUTO (END. INKV.)	3
LEDARSKAPSSLAG	0
ANVÄNDA KONSTEN	1–2
OMLADDNING	1
GÅ UPP UR STÅVÄRN	1

BONUSAR PÅ ANFALLSSLAGET

- NÄRSTRIDSATTACK MOT FIGUR I STÅVÄRN
- ELDSKUR
- FULL AUTO (ENDAST INKVISITORN)
- ATTACK MED SIKTNING
- ELDSTRIDSATTACK FRÅN TOPPEN AV EN KULLE
- NÄRSTRIDSATTACK NED FRÅN TOPPEN AV EN KULLE

BONUSAR PÅ RUSTNINGSSLAGET

- ANFALLEN ÖVER EN RUINVÄGG (NÄR- & ELDSTRID) ( )
- I DJUNGELRUTA (NÄR- & ELDSTRID)
- ATTACKERAD MED MEJNING
- I ETT STÅVÄRN (ENDAST ELDSTRID)
- UPPE PÅ KULLE (NÄR- & ELDSTRID)
- BESKJUTEN UPPIFRÅN KULLE
- INUTI BYGGNAD

AMMUNITIONSKONTROLL

Slå 3 svarta tärningar efter varje eldskur, mejning och full auto-attack, för varje figur du beskjuter: om tre träffar = SLUT PÅ AMMO. Om du slår tre SLUT PÅ AMMO-resultat i en och samma mejningsattack, exploderar vapnet.

KARDINALENS GARDE



	RUST-NING	NÄR-STRID	ELD-STRID	SÄRSKILDA FÖRMÅGOR
MYSTIKER			–	1 KOMMANDO/RUNDA; KONSTEN (3)
MORTIFIKATOR				KONSTEN (1); MORTIFIKATION; PARERA; TVÅHANDSFATTNING; DUBBELHUGG

FÖRFLYTTNING

ÖPPEN TERRÄNG	1
DJUNGEL	2
KULLE	2
GÅ UPP PÅ KULLE	+1
GÅ ÖVER RUINVÄGG	+1

TRÄFFBESTÄMNING FÖR GRANATER

Med Siktning (2 handl.)
- SÄKERT SKOTT
- BLINT SKOTT

Utan Siktning (1 handl.)
- SÄKERT SKOTT
- BLINT SKOTT

AMMUNITIONSKONTROLL

Slå 3 svarta tärningar efter varje eldskur eller mejning: om tre träffar = SLUT PÅ AMMO. Om tre slut på ammo i samma attack exploderar vapnet.

HANDLINGAR

FÖRFLYTTNING	1
NÄRSTRIDSATTACK	1
ELDSTRIDSATTACK	1
KASTA GRANAT	1
DRA ELLER HÖLSTRA PUNISHER	1
MEJNING	2
ELDSKUR	2
DUBBELHUGG	1
MORTIFIKATION	3
PARERA	0
ATTACK MED SIKTNING	2
LEDARSKAPSSLAG	0
ANVÄNDA KONSTEN	1–3
OMLADDNING	1
GÅ UPP UR STÅVÄRN	1

BONUSAR PÅ ANFALLSSLAGET

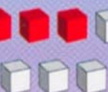
- NÄRSTRIDSATTACK MOT FIGUR I STÅVÄRN
- ELDSKUR
- ATTACK MED SIKTNING
- ELDSTRIDSATTACK FRÅN TOPPEN AV EN KULLE
- NÄRSTRIDSATTACK NED FRÅN TOPPEN AV EN KULLE
- MORTIFIKATION
- TVÅHANDSFATTNING

BONUSAR PÅ RUSTNINGSSLAGET

- ANFALLEN ÖVER EN RUINVÄGG (NÄR- & ELDSTRID) ( )
- I DJUNGELRUTA (NÄR- & ELDSTRID)
- ATTACKERAD MED MEJNING
- I ETT STÅVÄRN (ENDAST ELDSTRID)
- UPPE PÅ KULLE (NÄR- & ELDSTRID)
- BESKJUTEN UPPIFRÅN KULLE
- INUTI BYGGNAD
- NÄRSTRID (ENDAST MORTIFIKATORERNA) PARERING

ABSALOM



	RUST-NING	NÄR-STRID	ELD-STRID	SÄRSKILDA FÖRMÅGOR
ABSALOM				LEDARSKAP SYMMETRI (2)
LEGIONÄR				

FÖRFLYTTNING

ÖPPEN TERRÄNG	1
DJUNGEL	2
KULLE	2
GÅ UPP PÅ KULLE	+1
GÅ ÖVER RUINVÄGG	+1

HANDLINGAR

FÖRFLYTTNING	1
NÄRSTRIDSATTACK	1
ELDSTRIDSATTACK	1
ELDSKUR	2
MEJNING	2
ATTACK MED SIKTNING	2
LEDARSKAPSSLAG	0
OMLADDNING	1
GÅ UPP UR STÅVÄRN	1

BONUSAR PÅ ANFALLSSLAGET

- NÄRSTRIDSATTACK MOT FIGUR I STÅVÄRN
- ELDSKUR
- ATTACK MED SIKTNING
- ELDSTRIDSATTACK FRÅN TOPPEN AV EN KULLE
- NÄRSTRIDSATTACK NED FRÅN TOPPEN AV EN KULLE

AMMUNITIONSKONTROLL

Slå 3 svarta tärningar efter varje eldskur eller mejning: om tre träffar = SLUT PÅ AMMO. Om tre slut på ammo i samma attack exploderar vapnet.

BONUSAR PÅ RUSTNINGSSLAGET

- ANFALLEN ÖVER EN RUINVÄGG (NÄR- & ELDSTRID) ( )
- I DJUNGELRUTA (NÄR- & ELDSTRID)
- ATTACKERAD MED MEJNING
- I ETT STÅVÄRN (ENDAST ELDSTRID)
- UPPE PÅ KULLE (NÄR- & ELDSTRID)
- BESKJUTEN UPPIFRÅN KULLE
- INUTI BYGGNAD



ALAKHAI

	RUSTNING	NÄRSTRID	ELDSTRID	SÄRSKILDA FÖRMÅGOR
ALAKHAI			 –	3 KOMMANDON/ RUNDA; SYMMETRI (4); PARERA; TVÅHANDSFATTNING

FÖRFLYTTNING

ÖPPEN TERRÄNG	1
DJUNGEL	2
KULLE	2
GÅ UPP PÅ KULLE	+1
GÅ ÖVER RUINVÄGG	+1

HANDLINGAR

FÖRFLYTTNING	1
NÄRSTRIDSATTACK	1
PARERA	0
KASTA SVÄRD	1
ELDSKUR	2
ATTACK MED SIKTNING	2
LEDARSKAPSSLAG	0
ANVÄNDA SYMMETRIN	1–4

BONUSAR PÅ ANFALLSSLAGET

- NÄRSTRIDSATTACK MOT FIGUR I STÅVÄRN
- ATTACK MED SIKTNING
- NÄRSTRIDSATTACK NED FRÅN TOPPEN AV EN KULLE
- TVÅHANDSFATTNING

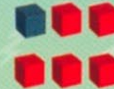
(OBS: KAST MED SVÄRD RÄKNAS EJ SOM NÄRSTRIDSANFALL NÄR MAN BERÄKNAR ANFALLS– OCH FÖRSVARSBONUSAR)

BONUSAR PÅ RUSTNINGSSLAGET

- ANFALLEN ÖVER EN RUINVÄGG (NÄR- & ELDSTRID) ( )
- I DJUNGELRUTA (NÄR- & ELDSTRID)
- ATTACKERAD MED MEJNING
- UPPE PÅ KULLE (NÄR- & ELDSTRID)
- BESKJUTEN UPPIFRÅN KULLE
- INUTI BYGGNAD
- NÄRSTRID — PARERING



VALKYRIEGRUPP VENUS

	RUSTNING	NÄRSTRID	ELDSTRID	SÄRSKILDA FÖRMÅGOR
VESTAL				LEDARSKAP; KONSTEN (2)
VALKYRIA				KONSTEN (1)

FÖRFLYTTNING

ÖPPEN TERRÄNG	1
DJUNGEL	2
KULLE	2
GÅ UPP PÅ KULLE	+1
GÅ ÖVER RUINVÄGG	+1

HANDLINGAR

FÖRFLYTTNING	1
NÄRSTRIDSATTACK	1
ELDSTRIDSATTACK	1
MEJNING	2
ELDSKUR	2
ATTACK MED SIKTNING	2
LEDARSKAPSSLAG	0
ANVÄNDA KONSTEN	1–2
OMLADDNING	1
GÅ UPP UR STÅVÄRN	1

BONUSAR PÅ ANFALLSSLAGET

- NÄRSTRIDSATTACK MOT FIGUR I STÅVÄRN
- ELDSKUR
- ATTACK MED SIKTNING
- ELDSTRIDSATTACK FRÅN TOPPEN AV EN KULLE
- NÄRSTRIDSATTACK NED FRÅN TOPPEN AV EN KULLE

AMMUNITIONSKONTROLL

Slå 3 svarta tärningar efter varje eldskur eller mejning: om tre träffar = SLUT PÅ AMMO. Om tre slut på ammo i samma attack så exploderar vapnet.

BONUSAR PÅ RUSTNINGSSLAGET

- ANFALLEN ÖVER EN RUINVÄGG (NÄR- & ELDSTRID) ( )
- I DJUNGELRUTA (NÄR- & ELDSTRID)
- ATTACKERAD MED MEJNING
- I ETT STÅVÄRN (ENDAST ELDSTRID)
- UPPE PÅ KULLE (NÄR- & ELDSTRID)
- BESKJUTEN UPPIFRÅN KULLE
- INUTI BYGGNAD



VITA BRIGADEN

	RUSTNING	NÄRSTRID	ELDSTRID	SÄRSKILDA FÖRMÅGOR
KAPTEN				LEDARSKAP
DRAGONSOLDAT				ELDBEREDSKAP
UNDERSTÖDSSOLDAT				GRANATER

FÖRFLYTTNING

ÖPPEN TERRÄNG	1
DJUNGEL	2
KULLE	2
GÅ UPP PÅ KULLE	+1
GÅ ÖVER RUINVÄGG	+1

TRÄFFBESTÄMNING FÖR GRANATER

Med Siktning (2 handl.)
- SÄKERT SKOTT
- BLINT SKOTT

Utan Siktning (1 handl.)
- SÄKERT SKOTT
- BLINT SKOTT

HANDLINGAR

FÖRFLYTTNING	1
NÄRSTRIDSATTACK	1
ELDSTRIDSATTACK	1
SKJUTA GRANAT	1
ELDSKUR	2
MEJNING	2
ATTACK MED SIKTNING	2
LEDARSKAPSSLAG	0
OMLADDNING	1
GÅ UPP UR STÅVÄRN	1

BONUSAR PÅ ANFALLSSLAGET

- NÄRSTRIDSATTACK MOT FIGUR I STÅVÄRN
- ELDSKUR
- ATTACK MED SIKTNING
- ELDSTRIDSATTACK FRÅN TOPPEN AV EN KULLE
- NÄRSTRIDSATTACK NED FRÅN TOPPEN AV EN KULLE

AMMUNITIONSKONTROLL

Slå 3 svarta tärningar efter varje eldskur eller mejning: om tre träffar = SLUT PÅ AMMO. Om två slut på ammo i samma attack exploderar vapnet.

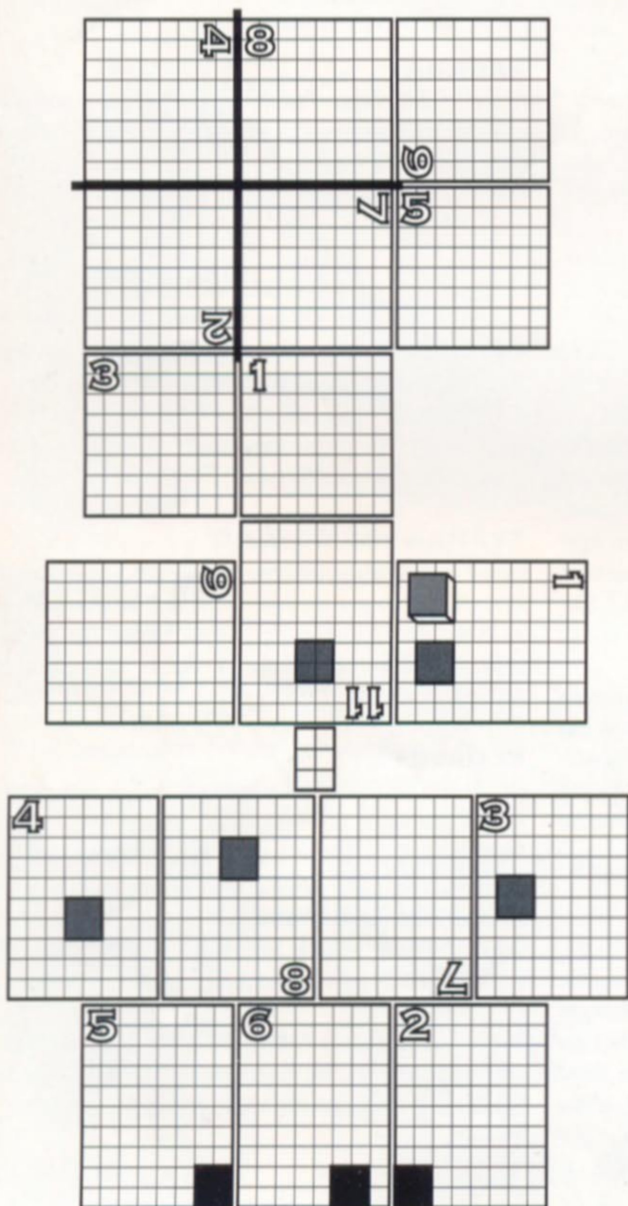
BONUSAR PÅ RUSTNINGSSLAGET

- ANFALLEN ÖVER EN RUINVÄGG (NÄR- & ELDSTRID) ( )
- I DJUNGELRUTA (NÄR- & ELDSTRID)
- ATTACKERAD MED MEJNING
- I ETT STÅVÄRN (ENDAST ELDSTRID)
- UPPE PÅ KULLE (NÄR- & ELDSTRID)
- BESKJUTEN UPPIFRÅN KULLE
- INUTI BYGGNAD

UPPDRAG TILL DOMEDAGENS HJÄLTAR:

INTA CITADELLET!

BAKGRUND: Klansmännens styrkor har lyckats bryta igenom Legionens försvar och närmar sig Alakhais citadell, men de har fått betala ett högt pris. Många av deras bröder ligger döda och lemlästade kvar på slagfältet men de har inte gett upp. Tappert kämpar de vidare utan att visa några tecken på trötthet eller tvekan. Från deras stridsledningscentral har order kommit om att den stora automatkanonen — Zombietronen — vid citadellets östra port måste förstöras för att förstärkningar skall kunna landsättas och därigenom möjliggöra ett inbrott i citadellet, något som skulle kunna grundlägga en Imperialseger i den blodiga och utdragna stormningen. Men för att klara av det måste de först möta Legionens ondsinta kreatur i en intensiv kamp om herraväldet över Venus och Alakhais citadell.



UPPLÄGG: Lägg ut golvplanerna enligt bilden. I det här uppdraget används alla golvplanerna från *Domedagens Hjältar* och *Kampen om Citadellet*, samt den som medföljer i detta nummer av *Sinkadus*, och därför blir spelplanen extra stor.

UTGÅNGSGRUPPERING: Legionspelaren placerar de fem kohorterna från *Domedagens Hjältar* i de grå rutorna och Klanspelaren placerar sina styrkor i de svarta. Använd EJ Start/Mål-markörerna! Plocka ut Monsterkorten från *Kampen om Citadellet* och lägg bort kort #12. Dra slumpmässigt ETT av de kvarvarande och lägg det åt sidan utan att klanspelaren får titta på det. Placera ut ett kort i var och en av citadellets åtta sektioner, ett kort inne i byggnaden i Portalsektionen som medföljer detta nummer av *Sinkadus*, och det sista kortet i trappsektionen. Ta de tio korporationsbrickorna från *Kampen om Citadellet*, sätt fast en tejpbit på baksidan och skriv på tejpbiten numret på det Monsterkort som skall få agera när du drar den korporationsbrickan. Använd en tejp som inte river sönder markören när du sedan tar bort tejpen.

(Om du använder några av de nya «Goda» grupper som medföljer i detta nummer av Sinkadus, *placera dem var som helst längs samma kant av spelplanen som Klansmännen ställer upp längs. Extra Legion-grupper placeras ut var som helst i sektion 11.)*

KLANSPELARENS MÅL: För att vinna en mindre seger krävs att klanspelaren lyckas föra ut minst två figurer från sektor 8 i citadellet, vid pilen. Lyckas han dessutom slå ut Zombietronen vinner han en stor seger.

LEGIONSPELARENS MÅL: Legionspelaren vinner en stor seger om alla klansmän elimineras utan att klanspelaren lyckas med något av sina uppdrag. Han vinner en mindre seger om han förhindrar att klansmännen tar sig ut ur citadellet, men Zombietronen förstörs.

SPECIALREGLER: I detta uppdrag använder man Start/Målrutorna som initiativbrickor i stället för de vanliga — detta för att man skall kunna använda korporationsbrickorna som initiativbrickor för den Mörka Legionen. De tio korporationsbrickorna används som initiativbrickor när Legionen får förstärkningar, samt från och med det att en kohort aktiveras enligt de vanliga reglerna i *Kampen om Citadellet.* (När Monsterkortet aktiveras blandas dess korporations/ initiativbricka in med de övriga kvarvarande.) När den förste klansmannen gått in i citadellet får legionspelaren aktivera ett Monsterkort först av allt i varje runda, precis som i *Kampen om Citadellet.*

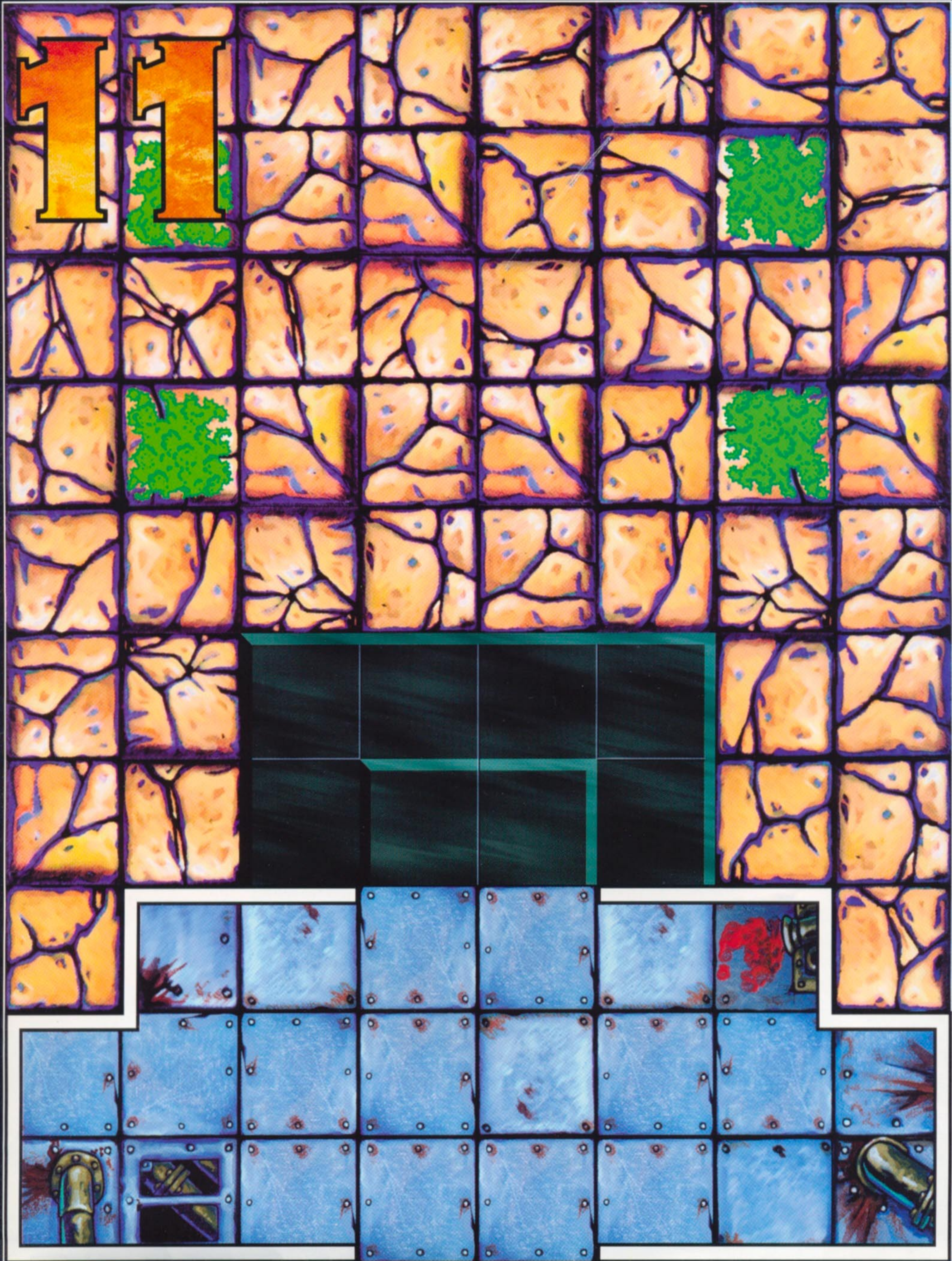
När en centurion slår tre träffar på sina ledarskapstärningar får Legionen förstärkningar från citadellet. Dra då slumpmässigt en av korporations/initiativbrickorna och aktivera den kohorten. Brickan blandas med de kvarvarande initiativbrickorna och kohorten får agera precis som vanligt. Se reglerna på sidorna 29–30 i *Domedagens Hjältar* för mer information.

Zombietronen är ett slags luftvärnskanon med otrolig precision och räckvidd. Den skyddar effektivt citadellets östra port från luftangrepp, och kan endast förstöras genom att två Brainbusters landar i de rutor den tar upp. Den representeras av tornet, men man kan inte klättra upp i den. Den kan inte användas mot mål på spelplanen.

Om Zombietronen förstörs landsätts omedelbart klanernas förstärkningar från luftskepp med hjälp av jetpacks. Detta innebär att alla klansmannagrupper blir fulltaliga. Förstärkningarna landar inom tre rutor från någon av sina klansbröder, dock inte på eller bortom bron. En klansmannagrupp som förintats helt "återupplivas" och placeras ut var som helst i *Domedagens Hjältar*-sektion nummer 1. Gruppmedlemmarna måste då stå i angränsande rutor.

Specialregler för Portalen:

Trappan fungerar exakt som en kulle i alla avseenden (Siktlinje, Anfalls- och Rustningsbonus). Det högre steget fungerar som en "kulle på kullen" vad gäller förflyttning och närstrid, men ger inga effekter i eldstrid.





KONCENTRATION AV ONDSKA (1)

Användaren låter den yttersta Ondskan strömma genom sig själv, omvärvd av flammor från det eviga Infernot. I sin nästa närstridsattack får han slå två röda tärningar extra.



SYRASTRÖM (1) •

Användaren frammanar en ström av brinnande syra från själva luften och riktar den mot valfri figur på spelplanen. Syraströmmen anfaller med tre röda tärningar. Vilken figur som helst får anfallas; ingen Siktlinje behövs. En person som har högre värde än 1 i «Symmetri» kan använda fler handlingar för denna besvärjelse, och i så fall gör den en extra röd tärning i skada för varje extra handling.



DE DÖDAS ÅTERUPPSTÅNDELSE (1)

Genom att bruka de allra mest perverterade mönstren i den Mörka Symmetrin får användaren döda nekromutanter att resa sig och åter slåss för den Mörka Legionen. Slå två vita tärningar — för varje träff får EN eliminerad nekromutant åter tas i bruk. Figuren ställs inom tre rutors avstånd från en annan medlem av dess grupp.



ONDA ÖGAT (2) •

Understödd av mystiska svarta makter riktar användaren sitt Onda öga mot en intet ont anande grupp på spelplanen. Dra en initiativbricka som ännu inte dragits denna stridsrunda och lägg den åt sidan tills nästa stridsrunda börjar. (Om samtliga medlemmar i den dragna gruppen har den särskilda förmågan «Konsten», dra en ny intiativbricka.)





MUAWIJHES GALENSKAP (2)

Genom att manipulera de Mörka Mönster som tillhör aposteln Muawijhe — Vansinnets Furste — inkallar användaren en stridslysten bärsärkagång i den Mörka Legionens styrkor. I nästa egna grupp som dras får varje gruppmedlem utföra fyra handlingar vardera.



JORDBÄVNING (3) •

Denna fruktansvärda besvärjelse sliter själva jorden i stycken och river upp en djup skreva tvärs över slagfältet. Flytta en spelplanssektion en ruta åt vilket håll som helst, men inte så att den överlappar en annan. En sektion får inte flyttas så att den inte längre har någon kontakt med de andra. Detta kort får inte användas två stridsrundor i rad.





DET STORA MÖRKRET (3)

Användaren nedkallar Det Stora Mörkret över slagfältet, och det sänker sig och inkallar fruktan och blind skräck i alla tänkande varelser. Motståndare som INTE har «Konsten» som särskild förmåga får inte göra NÅGRA eldstridsattacker under resten av denna stridsrunda.

KARDINAL DOMINIC

Sheriffen av Luna — Kardinal Dominic Olazabal d'Estancia IX — är Brödraskapets näst högste beslutsfattare och en vida fruktad personlighet i alla läger. Men det är inte som hårdför centralgestalt i Kurian han gjort sig mest känd, utan det är i de årliga Korstågen på Venus som Dominic vunnit huvuddelen av sin respekt och ryktbarhet. Han är en gammal man, hård till såväl kropp som själ, men på slagfältet återvinner han sin ungdom — här återfår han styrka för att under ytterligare ett år uthärda de långa, mörka nätterna i de fuktiga förhörscellernas tortyrkammare långt under Lunas katedral.

Dominic är en hänsynslöst effektiv man som låter ändamålen helga medlen — ingenting få stå i hans väg då han skall genomdriva sina beslut. Somliga menar att han för ett skräckvälde, andra menar att det är sådant ledarskap som krävs i en värld där Mörkret ständigt hotar falla över mänskligheten.







DOMINICS VALSPRÅK, "Må de hata, blott de frukta", är inristat på svärdet Ligamentsläggan, vilket fungerar som ett Violatorsvärd.



HELIG BLIXT (1) •

Den här besvärjelsen avfyrar en blixt av koncentrerad Helighet mot en fiende. Normala regler för siktlinjer gäller. Maximal räckvidd är 12 rutor. Blixten gör tre röda tärningar i skada. En person som har högre värde än 1 i «Konsten» kan använda fler handlingar för denna besvärjelse, och i så fall gör den en extra röd tärning i skada för varje extra handling.



HELIG RUSTNING (1)

Användaren omger sig själv och alla i angränsande rutor med en aura av Helighet, vilken automatiskt tar bort en TRÄFF från alla anfallares attacker (rustningsslag slås dessutom som vanligt).



HÄRSKRI (1)

Detta inspirerande stridsrop åkallar Konstens uråldriga makter, vilka kanaliseras ned genom genom användarens arm i en enda fruktansvärd attack. När Härskriet yttras får användaren slå en extra svart tärning i sin nästa Närstridsattack.



VÄLSIGNELSENS ORD (2) •

Uppburen av Konstens osynliga kraftflöden förs Kardinalens viskande röst över hela slagfältet. En grupp får omedelbart agera som om de fick ett Kommando.





KARDINALENS INSPIRATION (3)

Genom att åkalla Kosmos' astrala krafter kanaliserar användaren all Godhet på hela slagfältet ned i en enda Förkämpe för mänsklig-heten. I sin nästa Närstridsattack får en valfri figur slå en extra svart tärning för varje vänligt sinnad grupp som finns kvar i spelet. Detta kort får ej användas igen förrän det haft effekt.





HELIG ÅKALLAN (2) •

Denna besvärjelse använder den mest kraftfulla av alla Konstens aspekter, Rumsförändringens. Den som är Brödraskapet trogen kan bäras fram av Konstens blå-vita kraftfält och verkligen flyga fram över slagfältet. En valfri vänligt sinnad figur får omedelbart flyttas upp till 15 rutor, oavsett hinder.





DE VÄLSIGNADES MÄSSA (3) •

Som en individ vänder alla mänskliga soldater sina anleten mot himlen i en bön om ära och seger. Stridslarmet tystnar då den ondskefulla Mörka Legionen slås av fasa inför den massiva ansamlingen av Godhet. Blanda omedelbart om ALLA initiativbrickor och starta en ny stridsrunda.



KARDINAL DOMINIC



	RUSTNING	NÄRSTRID	ELDSTRID	SÄRSKILDA FÖRMÅGOR
DOMINIC				3 KOMMANDON/ RUNDA; KONSTEN (4); PARERA; TVÅHANDSFATTNING

FÖRFLYTTNING	
ÖPPEN TERRÄNG	1
DJUNGEL	2
KULLE	2
GÅ UPP PÅ KULLE	+1
GÅ ÖVER RUINVÄGG	+1

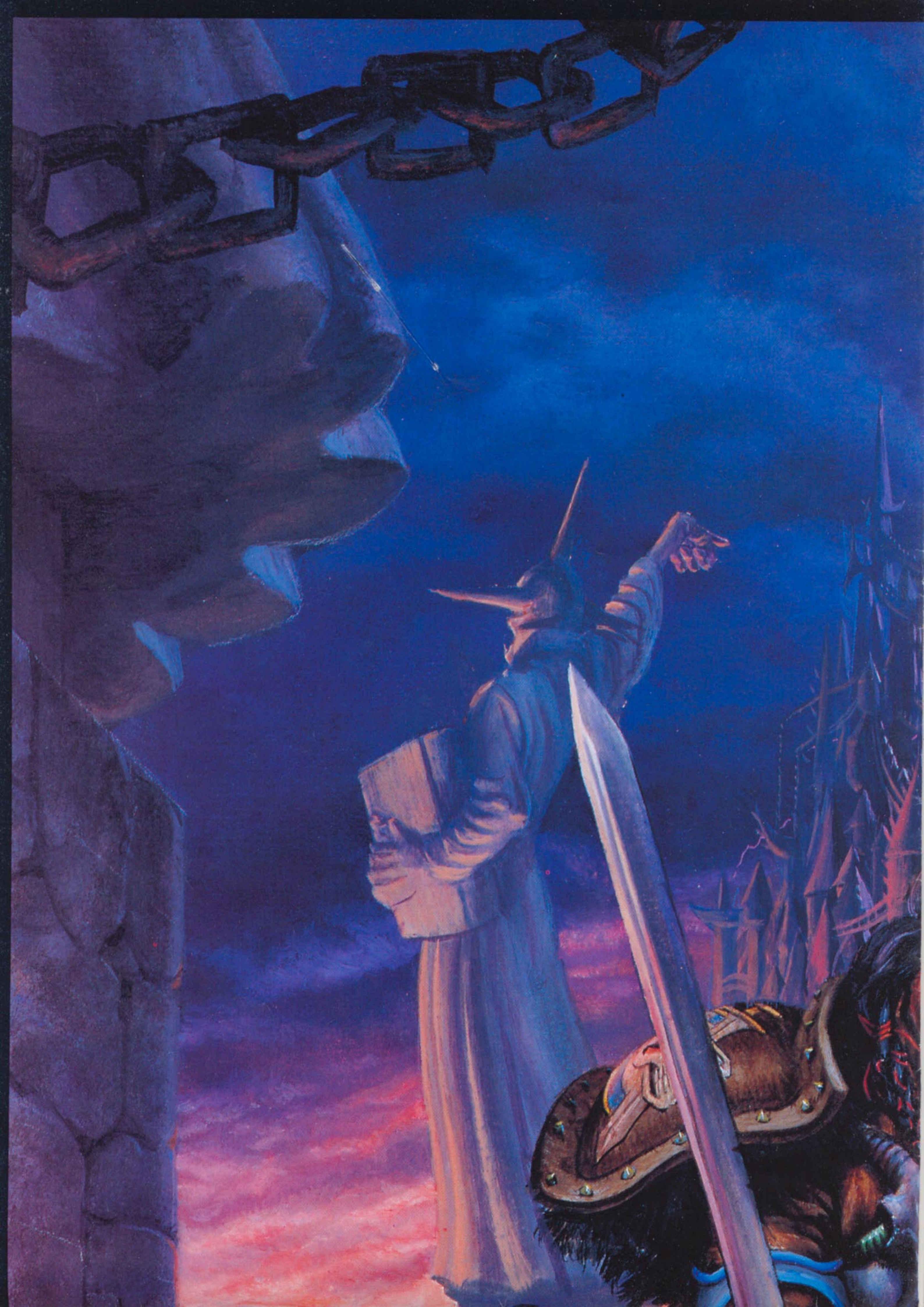
HANDLINGAR	
FÖRFLYTTNING	1
NÄRSTRIDSATTACK	1
ELDSTRIDSATTACK	1
ELDSKUR	2
MEJNING	2
DRA ELLER HÖLSTRA PUNISHER	1
PARERA	0
ATTACK MED SIKTNING	2
UTDELA KOMMANDO	0
ANVÄNDA KONSTEN	1–4
GÅ UPP UR STÅVÄRN	1

BONUSAR PÅ ANFALLSSLAGET	
NÄRSTRIDSATTACK MOT FIGUR I STÅVÄRN	
ELDSKUR	
ATTACK MED SIKTNING	
ELDSTRIDSATTACK FRÅN TOPPEN AV EN KULLE	
NÄRSTRIDSATTACK NED FRÅN TOPPEN AV EN KULLE	
TVÅHANDSFATTNING	

AMMUNITIONSKONTROLL

Slå 3 svarta tärningar efter varje eldskur eller mejning för varje figur du beskjuter: om tre träffar = SLUT PÅ AMMO. Om du slår tre SLUT PÅ AMMO-resultat i en och samma mejningsattack, exploderar vapnet.

BONUSAR PÅ RUSTNINGSSLAGET	
ANFALLEN ÖVER EN RUINVÄGG (NÄR- & ELDSTRID)	
I DJUNGELRUTA (NÄR- & ELDSTRID)	
ATTACKERAD MED MEJNING	
I ETT STÅVÄRN (ENDAST ELDSTRID)	
UPPE PÅ KULLE (NÄR- & ELDSTRID)	
BESKJUTEN UPPIFRÅN KULLE	
INUTI BYGGNAD	
NÄRSTRID	PARERING






Paul Bonner

